

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah diajukan. Jawaban atas pertanyaan penelitian ini sekaligus merupakan kesimpulan. Adapun kesimpulan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran langsung memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan penguasaan bermain bola voli siswa kelas X SMA Islam Almusyawarah Lembang
2. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model *Teaching Games For Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh yang positif terhadap keterampilan penguasaan bermain bola voli siswa kelas X SMA Islam Almusyawarah Lembang.
3. Pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding* (TGFU) memberikan pengaruh positif lebih baik di bandingkan pembelajaran penjas dengan menggunakan model pembelajaran langsung (*direct instruction*) terhadap keterampilan bola voli siswa kelas X SMA Islam Almusyawarah Lembang.

B. SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan yang diperoleh, penulis mengajukan rekomendasi bagi guru pendidikan jasmani sebagai berikut:

1. Model pembelajaran adalah suatu strategi yang efektif dalam mencapai tujuan belajar dalam keanekaragaman isi dari program pendidikan jasmani saat ini. Untuk itu, guru olahraga seyogyanya memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa yang bertujuan untuk

memudahkan siswa dalam menjalankan oroses pemebelajaran pendidikan jasmani.

2. Model *Teaching Games for Understanding* merupakan salah satu model pembelajaran dari sekian banyak model penjas yang berorientasi pada belajar melalaui pendekatan bermain. Melalui pendekatan bermain, diharapkan siswa lebih termotivasi untuk terlibat aktif dalam pendidikan jasmani dan menumbuhkan sikap positif terhadap kegiatan pembelajaran penjas yang berdampak pada peningkatan jumlah aktif belajar atau berlatih tugas gerak, sehingga siswa memiliki pengalaman belajar atau berlatih yang lebih banyak dalam penguasaan tugas gerak yang disampaikan dan diinstruksikan oleh guru.
3. Melalui model *Teaching Games for Understanding* aktivitas olahraga dirancang dalam suatu proses pembelajaran yang kondusif serta menyenangkan yang mampu menghasilkan rasa senang, edukatif, menarik atau menantang.
4. Berdasarkan kajian dari beberapa penelitian sebelumnya dan hasil dari penelitian yang penulis lakukan mengenai model pembelajaran langsung dan model pembelajaran *Teaching Games For Understanding*, dapat disimpulkan bahwa model *Teaching Games For Understanding* memberikan pengalaman gerak, pengembangan karakter moral, pengembangan kepribadian, dan mengembangkan sikap positif atau lebih singkatnya mampu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya dibandingkan dengan model pembelajaran langsung. Untuk itu mudah-mudahan peneliti ini mampu menjadi inspirasi, referensi dan masukan bagi rekan-rekan guru olahraga untuk terus mengembangkan kemampuan mengajarnya, sehingga tujuan pendidikan jasmani yang hakiki dapat tercapai dengan efektif dan efisien.